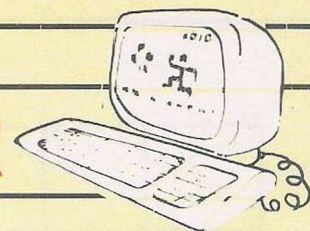


# OS JOGOS NO COMPUTADOR



Paulo Ferreira

Olá, cá estamos de novo para mais uma página de computadores. Desta vez recebemos umas cartas de leitores ansiosos por ajudar e, por isso iremos publicar quase todas elas, mas de uma forma compilada e no final diremos o nome dos colaboradores.

Para os mais apressados deixamos claro que só é publicado o material que enviam passadas duas a três semanas (no mínimo), uma vez que esta página é preparada com esse tempo de antecedência.

Começo com a carta de «Pelvis» Software (como se identifica), que dá a excelente ideia de organizar um torneio para programadores amadores, no qual o objectivo será criar um programa científico, um jogo, etc...

Apreciamos a valer a sua ideia, mas esse será discutido noutra altura:

Entretanto fiquem com alguns «pokes» e truques.

## Pokes e outros Target Renegade

Poke 59911,0 - vidas inf  
62936,0

Poke 62940,0 tempo inf  
62969,0

### Flying Shark

Poke 42464, N

N=nº de vidas

### Action Force 2

Poke 60579,49

### Hopping Mad

41968,0 vidas inf

41707,0

41708,0 tempo inf

41709,0

### Driller

48246,0 energia

49425,0 escudo

49022,0 escudo

### Thundercats

31407,0

### Double Dragon

37693,0 vidas 1º nível

37815,0 vidas 2º nível

37813,0 vidas 3º nível

37794,0 vidas 4º nível

## Truques

### Empire S. Back

Premir caps Shift, Z,S,D,C,V

para obter vidas infinitas

### H.K.M.

Quanto menos tempo foi pressionada a tecla de fogo, maior será o pontapé

### AGENT X II

Códigos: 1º nível para o 2º - Here Came Ol'Flap Top. (Leva ponto final)

2º nível para o 3º - Therés no escapaping (Não leva ponto final)

### Street Fighter

Para passar de nível, premir CREDIT

### Road Blasters

Para vidas infinitas premir JIM-BO

### Cybernoid I e II

Defenir as teclas da seguinte maneira:

I-Y,X,E,S

II-0,R,G,Y

Findo isto deve-se redefinir de novo as teclas com que desejamos jogar.

Por hoje é tudo, mas para a semana há mais, especialmente

para os aventureiros. É um verdadeiro petisco, a solução do Zorro enviada pelo leitor Mário Lúcio.

Antes de nos despedirmos, aqui fica o apelo da Paula Alexandra, que necessita de pokes e dicas para os seguintes jogos:

Target Renegade

Bomb Jack

1942

Impact

Quem a puder ajudar, escreva para:

Paula Alexandra

Qta do Geruásio

L-16

2640 Mafra

Nesta página colaboraram os leitores: Nuno Miguel, Nuno Duarte, Tiago Matias, José Carlos, Mário Lúcio, Paula Alexandra, «Pelvis Software», Álvaro Vital, Telmo Ramos e Rui Aragão.

Continuem a escrever para: «Correio da Manhã»

Os jogos no computador  
Rua Mouzinho da Silveira, 27  
1200 Lisboa.

## STORMLORD

Raffaele Cecco consegue de novo!

Estas são as únicas palavras que descrevem a última obra deste programador.

A sua carreira, embora curta, tem sido um mar de sucessos, o que lhe garantiu um lugar ao sol numa das mais conceituadas casas de «softwaré» a «Hewson».

Cecco começou com «Exolon», que se revelou de imediato um mega-êxito.

De seguida produziu «Cybernoid», sendo de tal ordem o sucesso deste jogo, que alguns meses mais tarde estava no mercado «Cybernoid 2», «A Vingança».

O seu segredo é a habilidade de trabalhar com as cores, pois em todos os seus jogos observamos que é a cor o elemento predominante, sem esquecer os gráficos que estão sempre soberbos.

Chegamos agora ao seu último jogo, «Stormlord», cuja história narra o seguinte:

Era uma vez um povo muito

amistoso que habitava na longínqua terra de «Stormland», onde reinava a paz e o sossego, até que um dia chegou à pacífica terra uma rainha feiticeira cheia de ideias maquiavélicas. Quis governar «Stormland» e como forma de repressão encarcerou todos os habitantes.

O povo, coitado, vê-se à mercê da monarca negra e é só uma questão de tempo para o pior acontecer.

Mas nem tudo está perdido. «Stormlord», um cavaleiro defensor das forças do bem, está disposto a libertar os habitantes e a derrotar a terrível rainha.

Esta perigosa missão só pode ser efectuada de dia, pois se a noite chegar... a rainha governará para, sempre e «Stormland», outrora lugar de paz será transformado num horrível reino de trevas.

É mais uma história cheia de ditadores e lutadores, mas é o que todos gostam.

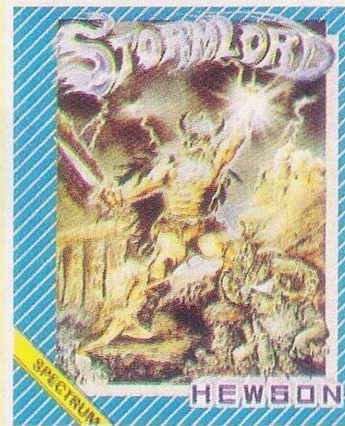
No jogo comandamos o tal cavaleiro. E para completar a missão

contamos com a ajuda de três objectos (mas só podemos apanhar um de cada vez) o pote que serve de chamariz para as abelhas, o chapéu de chuva que abriga-nos das gotas da chuva e, por último, a chave cuja utilidade é indiscutível: abrir as portas.

Tecnicamente, «Stormlord» não tem nenhum defeito, o «menu» é acompanhado por uma música agradável e é completo, se bem que a opção de definir teclas é uma verdadeira tortura psicológica, pois se se carregar numa tecla e demorar mais de 0,5 segundos, fica-se com essa mesma tecla para duas ou três funções.

Os gráficos estão bastante bons e dotados de pormenores que os embelezam (tal como o aspecto do nosso cavaleiro ou a forma dos terríveis monstros), têm ainda a vantagem da cor (que é uma característica rara no Spectrum).

No meio de tanto estrelato, Cecco podia formar o jogo um pouco mais fácil, pois as dificuldades são



tantas que, por vezes, o jogador acaba por desistir.

«Stormlord» é mais um desafio estimulante para os reflexos e perspicácia de todos os jogadores.

A adquirir, sem falta.

Nome: **Stormlord**  
Género: **Acção**  
Gráficos: **85%**  
Dificuldade: **90%**  
Som: **80%**  
Apreciação global: **Imprescindível**